

FASE 4: PLAN DE TRABAJO:

Objetivos de la experimentación:

- ❖ La motivación de los alumnos
- ❖ El aprendizaje de los conceptos usando una metodología más atractiva
- ❖ El uso de las nuevas tecnologías
- ❖ La actitud positiva frente a la asignatura
- ❖ La autonomía de los alumnos en el aprendizaje
- ❖ Mejorar el rendimiento académico
- ❖ Contenidos de la asignatura adaptadas al simulador

Destinatarios:

Alumnos: C. S. Restauración, n° alumnos actualmente: 10

Módulo: Administración de empresas de restauración

Unidad didáctica: Gestión y control de almacenes de comidas y bebidas

Temporalización : 2º Trimestre Sesiones dedicadas al simulador: 4

Fechas: 22-29 Abril

Relación con la programación:

Al tratarse de un ciclo Logse y teniendo en cuenta que yo soy P.E.S., el uso del simulador estaría relacionado con la unidad de gestión de almacenes y recepción de mercancías.

Capacidad terminal relacionada:

Identificar posibles fuentes de suministro e desarrollar el proceso necesario para el aprovisionamiento, recepción y control, formalizando los documentos correspondientes y conforme con los métodos establecidos.

Contenidos Procedimentales:

Establecimiento de los procedimientos de gestión de almacén, abastecimiento y distribución para la producción y/o consumo de alimentos y bebidas.

Contenido conceptual

Sistemas y procesos de almacenamiento, distribución interna, control y valoración de inventarios de géneros culinarios y bebidas, aplicación y cobertura de documentación.

Análisis de los APPCC .

Actividades enseñanza-aprendizaje:

Manejo de un simulador para poner en práctica los conocimientos adquiridos en el aprovisionamiento y manipulación de alimentos.

Necesidades:

Aula de informática; Otros medios: cañón

Viabilidad:

Este grupo tiene asignadas 2 sesiones semanales en el aula de informática y cada alumno tiene un ordenador por lo que el trabajo es individual.

Disponemos de dos aulas de informática en el centro pero en una no se pueden instalar los simuladores por la antigüedad de los PC.

Pasos:

1- Explicar tema

Ver los contenidos teóricos del tema dentro de la unidad didáctica correspondiente.

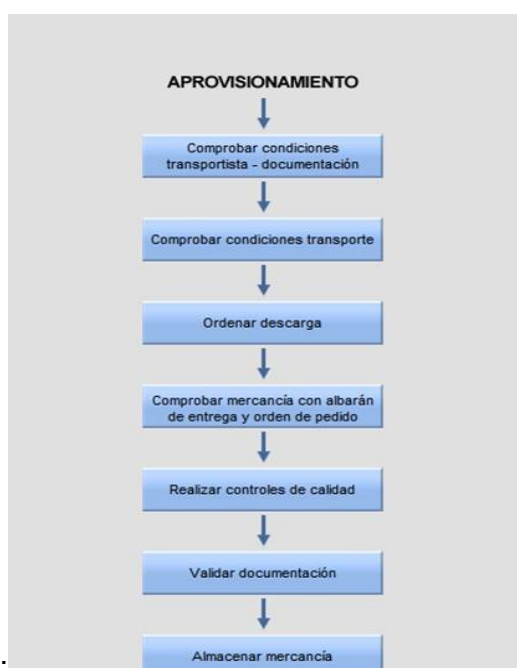
2. Instalar los simuladores:

En mi centro los ordenadores tiene “congelado” el disco duro para que los alumnos no instalen chorradas en ellos, así que primero hay que autorizar la instalación de programas y reiniciarlos y claro eso sólo lo puede hacer el profe para que ellos no vean la clave.

Después instalarlos, en la fase de descomprimir siempre hay algún alumno que puede ayudar, sino son dos horas de trabajo mínimo. (Cuando vea el Dvd que nos mandáis veremos si ahorra tiempo o no)

3.- Preparar el material de apoyo

Preparar esquemas referidos a las partes teóricas/pasos dentro del simulador, para facilitar el contenido conceptual, por ejem usando el mapa conceptual de una fase hacer una tabla/resumen con los posibles pasos a dar ante una situación concreta.



Ejm.:

Elemento	Acciones	Pasos
TRANSPORTISTA	COMPROBAR CONDICIONES TRANSPORTISTA	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dejar de comer <u>Identificar al proveedor</u>
DOCUMENTACION	COMPROBAR MERCANCIA CON ALBARAN	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Comprobar albarán de entrega</u>
TRANSPORTE	COMPROBAR CONDICIONES TRANSPORTE	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Condiciones de transporte</u> ○ Temperatura ○ Rechazar mercancía
MERCANCIA	ORDENAR DESCARGA	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Descargar</u> ○ Pesar (ojo 36 kg) ○ Contar Consultar jefe cocina
CALIDAD	REALIZAR CONTROLES CALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Comprobar el envase</u> ○ <u>Comprobar etiquetado</u> ○ C organolépticas ○ Temperatura (ojo 17°) ○ Rechazar mercancía Registrar libro control
	VALIDAR DOCUMENTACION	Firmar albarán Archivar orden pedido
	ALMACENAR MERCANCIA	<ul style="list-style-type: none"> ○ Quitar envoltorio ○ Seleccionar almacén ○ Limpiar almacén ○ Rotar producto Distintas cámaras....

4.- Explicar el funcionamiento con el cañón

Explicar el funcionamiento de los *botones* del simulador, para todo el grupo, y las situaciones y acciones dentro de una escena concreta.

5- Manejo:

Fijar un tiempo y que empiecen a trabajar con él; para que presten más atención y no se lo tomen sólo como un juego, sería importante "obligarles" a tomar apuntes para que hicieran una tabla con las situaciones que se le presentan a cada uno y los pasos que dan, (como el del ejemplo anterior) .

6.- Ayuda

En todo momento observar y prestar atención a los rezagados o a los que tienen problemas de uso; en el primer escenario pueden ser muchos pero después intuitivamente los resuelven.

7.- Evaluación:

Comprobar que se han fijado y la actividad les ha servido para algo. Como siempre lo mejor es un pequeño test.

Otra opción sería en la última etapa de cada escenario, al cubrir el mapa conceptual (arrastrando las distintas acciones en orden), el programa asignara una puntuación, o número de intentos....., así el profesor podría comprobar la comprensión y ver si han estado atentos.

8.- Feed-back:

Observar los errores, ver si comprendieron bien los conceptos, y planificar de nuevo las acciones para otros grupos sin cometer los mismos fallos.